Caverna do Dragão

Eu fiz uma adaptação das armas que aparecem no desenho para ser usadas em suas historias, mas cuidado, pois elas são muito poderosas podendo desequilibrar uma campanha.

ARCO - Arma + 10 (NH e Dano)
Magia Globo de Luz - 10 metros (ilimitado e sem custo de fadiga)
Flechas Infinitas de Luz (Ao puxar o lugar onde ficaria a corda aparece uma flecha instantânea)
Criar corda (Pode-se atirar uma flecha prolongada para laçar ou para ser usada como corda com o alcance de até 200 metros);

ESCUDO - Escudo + 10 (NH)
Invulnerável
Magia Domo de Força Absoluto (Atinge a área, ilimitado sem custo de fadiga);

CHAPÉU
Capaz de convocar, criar, tirar, fazer qualquer coisa ou mágica (como se a pessoa soubesse essa magia com NH cinco é ilimitado, mas o usuário deve fazer rimas) Ex: O jogador fala: Diante do mar não temo a morte, eu quero um barco de grande porte. Ai o jogador faz o teste se tirar abaixo de 5 o chapéu cresce e sai o grande barco, mas se ele errar o mestre escolhe alguma sacanagem para acontecer;

BASTÃO - Arma + 10 (NH, Dano);
DX + 2
Cresce ate 20 metros ou encolhe ficando do tamanho do antebraço;

CAPA
Magia Invisibilidade Total para o usuário (ilimitado e sem custo em fadiga)
Pode tornar outra pessoa invisível se permanecerem parados.

TACAPE - Arma + 10 (NH, Dano);
ST + 10 (somente quando utilizado);
Magia Terremoto (ilimitado sem custo em fadiga);

Autor: Desconhecido (quem souber, por favor, me avise)

Editado para o formato atual por: Fábio Vuolo Cardoso
otomo@w3.to